***Игры на******развитие речи для детей 2-3 лет****.*

Игра *«Дерево»*.

Цель: активизировать речь, побуждая, использовать в **речи предлоги**.

Описание: педагог читает стихотворение,показывая рукой: высоко - на, внизу - под. Предложить ребенку рассказать, что еще бывает *«на.»* и *«под.»*.

Высоко на небе - облака,

А внизу - под облаком - река.

Высоко на дереве - листочки,

А внизу, под деревом, - цветочки.

Игра *«Кукла спит»*.

Цель: **развивать речь**, слух.

Игровой материал и наглядные пособия: кукла *(мягкая игрушка)*.

Описание:педагог предлагает ребенку уложить куклу спать: покачать ее на руках, спеть колыбельную, уложить в кроватку и накрыть одеялом. Объяснить ребенку, что, пока кукла спит, надо говорить шепотом, чтобы не разбудить ее. В это время можно поговорить о чем-нибудь с ребенком, задать ему вопросы, попросить что-нибудь рассказать. Не затягивать игру. Объявить, что кукле пора вставать и теперь можно разговаривать громко.

Игра *«Что любит наша кукла?»*.

Цель: **развивать речь**, воображение.

Игровой материал и наглядные пособия: кукла *(мягкая игрушка)*.

Описание: педагог предлагает ребенку спросить,что кукла любит делать: *«Кукла, что ты любишь делать?»*Голосом куклы рассказать короткими предложениями о ее любимых занятиях: *«Я люблю играть. Я люблю бегать. Я люблю кушать»*. Теперь очередь куклы спрашивать, что любит делать ребенок. Помочь ему такими же простыми предложениями рассказать о своих занятиях. Можно предложить ребенку рассказать о том, что любят делать мама, папа, бабушка и т. д.

Игра *«Закончи слово»*.

Цель: **развивать речь**, память, внимание.

Описание: предложить ребенку закончить слово, которое ему называет педагог.Например: доро. (га, мага. (зин, коло. *(бок)* ит. д. Если ребенку трудно сориентироваться, показать на предмет, который назван. Взяв в руки куклу,сказать: «Кук. *(ла)*». Взять в руки кубик - «Ку. *(бик)*» и т. п.

Игра *«Повтори за мной»*.

Цель: **развивать речь**, внимание.

Описание: предложить ребенку повторить рифмованные строки.

Птичка прилетела, песенку мне спела.

Девочка проснулась, сладко потянулась.

Солнышко садится, Маша спать ложится и т. д.

После многократного повторения делать паузу перед последним словом,даже когда читаются новые рифмовки:

Маленький зайчишка не читает. *(книжки)*.

Игра *«Яблоко или тарелка?»*.

Описание: задавая ребенку вопросы, предупредить его, что вы можете ошибаться.

Яблоко и груша - это овощи?

Ложка и тарелка - это посуда?

Шорты и майка - это мебель?

Ромашка и одуванчик - это деревья?

Усложнить задания,называя предметы из разных тематических групп:

Помидор и апельсин - это овощи?

Ложка и дерево - это посуда? И т. д.

Игра *«У меня зазвонил телефон»*.

Цели: **развивать речь**; расширять словарный запас.

Описание: предложить ребенку поиграть в *«телефон»*.Роль телефона могут исполнять любые предметы: кубики, палочки, детали от конструктора и т. п. По очереди изображать звонок телефона. Поговорить с ребенком от своего лица,задавая ему простые вопросы: «Как тебя зовут? Сколько тебе лет? Как зовут твою любимую игрушку? Во что ты играешь?» И т. д.Поменяться ролями: педагог - ребенок, ребенок - папа *(мама)*. Разговор по телефону вести от имени игрушек, животных. Строить диалог таким образом, чтобы ответ ребенка не ограничивался словами *«Да»* и *«Нет»*. Описывать различные предметы, вещи, продукты и т. д.

Игра *«Что мы видим во дворе?»*.

Цели: **развивать наблюдательность**, внимание; расширять словарный запас.

Описание: посмотреть вместе с ребенком в окно. Поиграть в игру *«Кто больше увидит»*. По очереди **перечислять то**, что видно из окна. Детально описывать все увиденное.Например: «Я вижу дерево. На нем зеленые листочки, значит, сейчас лето. Оно высокое и толстое, у него много веток и сучьев и т. д.». Если ребенок затрудняется описать предмет,помочь ему наводящими вопросами: «Ты увидел дом? Он высокий или низкий? У него много или мало окон? Он из кирпича или из дерева?» И т. д.

Игра *«Что мы видели вчера?»*.

Цели: **развивать память**, внимание, наблюдательность; расширять словарный запас.

Описание: вспомнить вместе с ребенком, где он с родителями был вчера, что делал, кого встречал, о чем разговаривали.Акцентировать внимание на деталях: «Ты играл с Сашей? А во что вы играли? Какого цвета было у Саши ведерко? А совочек?»

Игра *«Что мы будем делать завтра?»*.

Цель: **развивать навыки планирования**, память, речь.

Описание:предложить ребенку придумать какое-нибудь важное совместное дело: посчитать скамейки в парке, пойти в гости, придумать сказку для куклы Маши и т. п.Утром следующего дня поинтересоваться: помнит ли он о том, что вы хотели сделать сегодня. Стараться придумывать такие дела, исполнение которых не может быть отложено или отменено. Или заранее обговорить обстоятельства, которые могут нарушить ваши планы,например: *«Мы пойдем в песочницу, если не будет дождя»*.

Игра *«Кто кем был»*.

Цель: **развивать речь**.

Игровой материал и наглядные пособия: **картинки** с изображениями взрослых животных и их **детенышей**.

Описание: поинтересоваться и проверить, знает ли ребенок, что названия **детенышей** часто отличаются от названий взрослых животных. Рассмотреть **картинки**, задавая ребенку вопросы о том, кто на них изображен. Прочитать стихотворение А. Шибаева *«Кто кем становится»*:

Жил-был маленький щенок.

Он подрос, однако,

И теперь он не щенок –

Взрослая. *(собака)*.

Жеребенок - с каждым днем

Подрастал и стал. *(конем)*.

Бык, могучий великан,

В детстве был. *(теленком)*.

Толстый увалень баран –

Толстеньким. *(ягненком)*.

Этот важный кот Пушок —

Маленьким. *(котенком)*.

А отважный петушок –

Кро-о-хотным. *(цыпленком)*.

А из маленьких гусят

Вырастают. утки –

Специально для ребят,

Тех, кто любит шутки.

Игра *«Кто там?»*.

Цель: **развивать воображение**, речевые навыки.

Описание: предложить ребенку поиграть в игру *«Кто пришел?»*. Выйти за дверь,постучать: *«Тук-тук-тук»*. - *«Кто там?»* Изобразить какое-нибудь животное,например:

- Это я, корова. Му-у-у.

- Заходи, корова. Здравствуй, корова. Откуда, ты, корова, идешь?

Поменяться ролями с ребенком, поочередно представляя различных зверей, людей, сказочных персонажей. Попытаться вести диалог с простыми вопросами и ответами.